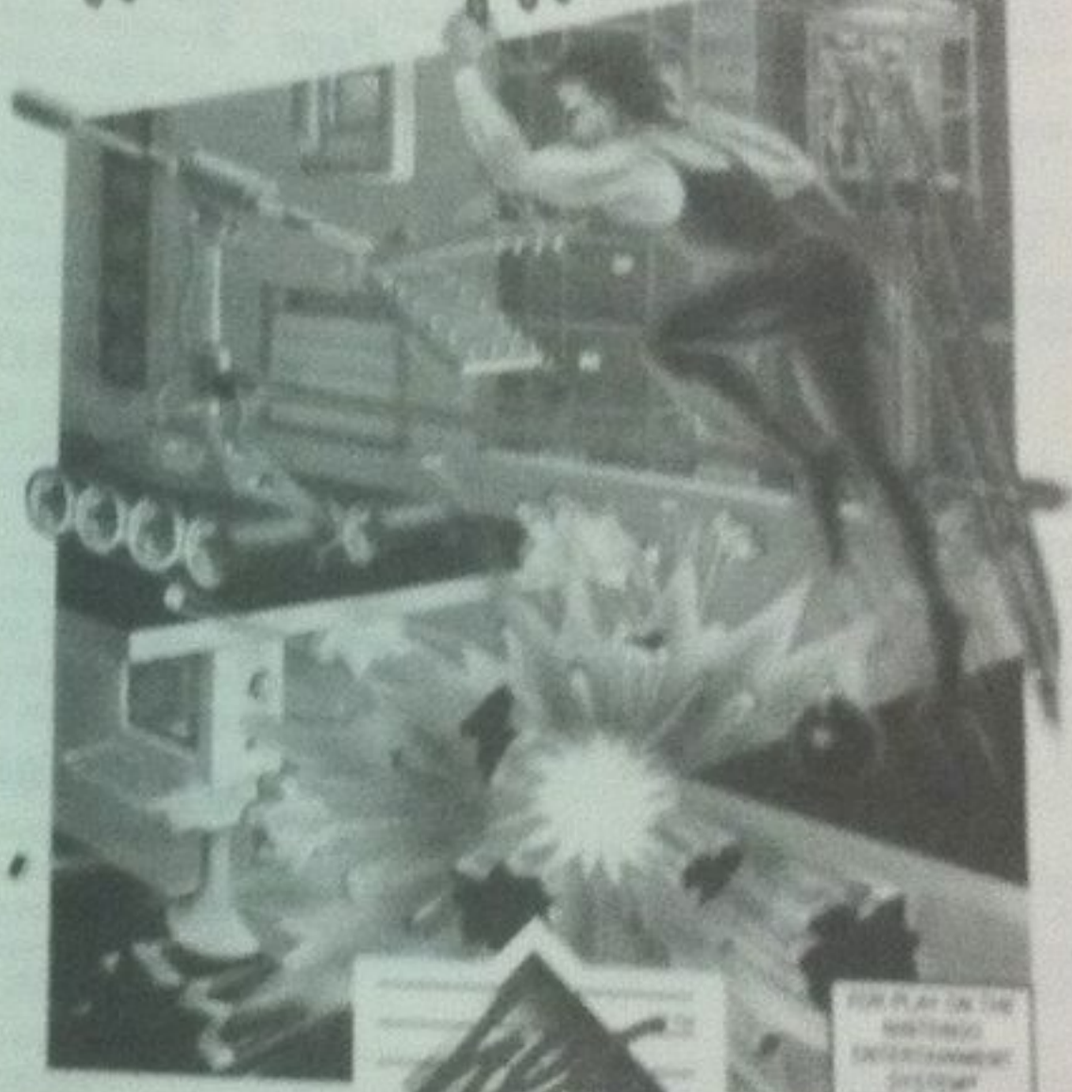
A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

IMPOSSIBLE MISSION 2



HOME ENTERTAINMENT SUPPLIERS PTY. LTD.

INDEX

* ENGLISH Page 3
* DEUTSCH Page 17
* FRANCAIS Page 10

OBJECTIVE

To succeed at ***IMPOSSIBLE MISSION II*** and to prevent the world from being destroyed, you as the Agency's Field Agent must reach several objectives.

First, you must assemble the three-digit security combination for each tower. At the same time avoid and fend off Elvin's robots, using his own security system to help you.

Second, you must locate and open Elvin's safes, and recover the musical sequences locked inside. There are six unique pieces of music and two duplicate pieces.

Third, you must tie together these musical sequences into a full melody that will open the express elevator doors to Elvin's central tower control room.

Finally, you must find the correct computer terminal in Elvin's control room that will disarm the missle launch codes before they destroy you and the world.

You score points by entering towers, exploring rooms, finding passcode numbers, and reaching the central control room. The sooner you reach the control room, the more points you earn.

GAME PLAY

As you explore Elvin's tower complex, you can check your location and the rooms you have explored with your pocket computer. The pocket computer's display appears at the bottom of your screen anytime your agent is in a corridor or elevator. A map of the current tower and connections to two neighboring towers shows in the center of the display. A dot of light shows your location in the tower. Any room you have entered appears in black. An overhead view of the tower complex appears to the left of the map display on the pocket computer. It too, has a light showing your location as well as a lighted display of your current tower number.

Searching for Codes

Search as many objects in each room as possible. These objects range from automobiles in Elvin's garage tower to athletic equipment and lockers in his gymnasium tower. Don't overlook house plants and pictures on the wall either. Search each object by standing directly in front of it and pushing the joystick FORWARD.

The word "Searching" will appear in a box near your agent's shoulder. You will also see a horizontal time line indicating how long the search will take. You must continue to hold the joystick FORWARD until the time line disappears. If your search is interrupted for any reason (usually a robot bearing down on you), you can go back to the object and resume searching where you left off. Each object disappears after it is searched.

One of four things will appear above your agent's shoulder when he's finished searching an object:

- The word "Nothing", indicating you've drawn a blank.
- A passcode number.
- A security terminal command icon.
- An extension of time.

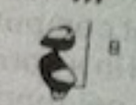
Using Security Terminals

You can use the security terminal commands you have collected at any security terminal in Elvin's complex. These terminals are usually located near the entrance inside each room. They look like television sets with darkened screens facing toward you.

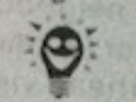
To use a security terminal, move directly in front of it and push the joystick FORWARD. The security terminal screen will fill your display. Security terminal command icons and the number you have available appear on the screen. These include:

Lift Platform symbol — resets vertical and horizontal lift platforms.

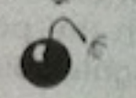
Platform symbol — moves the floor segments left or right.



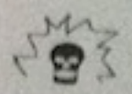
Electric plug — temporarily deactivates robots.



Light bulb — turns on lights in darkened room (can be used in any room within a tower to light other rooms in the tower).



Time bomb — arms time bomb that can be placed by agent to blow up a safe (pull BACK on the joystick and press the FIRE BUTTON to place the bomb). The bomb explodes a few seconds after it is placed allowing the agent to go back to the safe and search for pieces of music.



Mine — arms mine that can be placed by agent. Mine explodes whenever anyone including field agent makes contact with it. It blows a large hole in the floor that the agent can only cross with a leaping somersault.

Push the joystick UP or DOWN to move among the command icons and press the FIRE BUTTON to select whichever one you want to use.

Pocket Computer

Your pocket computer is an amazing device that not only locates you in Elvin's complex, it also helps you assemble the passcode that lets you move from tower to tower. With its built-in tape recorder, you put together the musical sequence you need to get into Elvin's central tower. Your computer also shows you how much time you have left before Elvin destroys the world.

To activate these last two functions, you must stand in a corridor or elevator and press the FIRE BUTTON.

> **NOTE:** You can't use the pocket computer in any of the rooms. Pressing the FIRE BUTTON in a room will make you do a somersault.

When you activate the functions, a hand appears near three buttons at the bottom right of the screen. The right button has three numbers on its surface. The center button has the drawing of a tape cassette deck. The left button has the word "OFF" written on it. Above these buttons you will see three sets of up and down arrow buttons.

You can move the hand with the joystick. To select a button, move the hand on top of it and press the FIRE BUTTON. When you select the number button, the tower complex map disappears and three windows appear in its place. This is where the three-digit passcode to enter the neighboring towers is assembled. The numbers are in three different colors and each color appears in its own window. Move the hand to the up and down arrow keys and select one with the FIRE BUTTON. Numbers you have found in the tower appear in the windows to the left. There may be duplicates. When you find a correct number, the "Found" indicator below the windows will light up. When all three numbers for the passcode are found, the "Complete" indicator below the windows will light up. You can now move through the security access doors into a tower next door.

When you have collected one or more musical sequences from Elvin's safes, you can play them on your pocket computer. Move the hand over the cassette button and press the FIRE BUTTON. A tape cassette deck complete with standard play, fast forward and rewind controls appears in the center of your pocket computer. Rewind, then press play, and any musical sequences you have collected will play. Listen to them carefully because there may be duplicates. A digital tape counter helps you keep track of where you begin a musical sequence. Use this readout to help you record a new sequence over a duplicate piece of music. When you collect and play six non-duplicate musical sequences linked together on your tape recorder as a song, you can enter the express elevator to Elvin's control room.

You ***must*** record a musical sequence before you leave a tower because you can't return to a tower once you've left it. If you forget to record the music in each tower's safe, you can't win the game. However, you might get really lucky and ***still*** win the game ***if*** the music you forgot in a tower's safe is a duplicate.

Elvin's Express Elevator

You can find doors to Elvin's express elevator between the inter-tower security doors in either the underground passageways or the aerial hallways. Stop in front of the express elevator and push your joystick FORWARD. You will enter the elevator and reappear in Elvin's control room.

Elvin's Control Room

This is an extremely complex room filled with robots. It has security terminals so you can use your collected security commands to help you. Notice the three terminals in the center of the room. One of these can be used to deactivate the missle launch control codes and save the world. The other two will kill you. Select a terminal, stand in front of it, and push your joystick FORWARD. If you are lucky, you will deactivate the control codes and confront Elvin.

Scoring

A scoreboard will appear if you successfully end the game, if you die too many times while you are in Elvin's control room, or if time runs out. You earn points for entering each room, collecting objects and numbers, entering each tower, and for completing the mission.

APPENDIX A

ELVIN'S TOWER COMPLEX

Elvin's tower complex is located in the Sawtelle District of Los Angeles on the grounds of the former Veteran's Administration Hospital five miles west of UCLA. Elvin purchased the grounds five years ago from the U.S. Government during an attempt by the government to balance the federal budget.

He has constructed a nine-tower complex consisting of eight towers surrounding a core tower. Each tower includes from four to six rooms, and each has a special function. These functions include parking for Elvin's vast fleet of motor vehicles, living quarters (Elvin reportedly never sleeps in the same room two nights in a row and likes a lot of space), food service including automated kitchens (Elvin considers himself a gourmet although his tastes run toward M&Ms and Fruit Loops), sports and exercise areas, warehousing, executive office suites, and of course massive computer systems. There are believed to be up to 64 different rooms in the eight surrounding towers.

The core tower includes the heart of Elvin's computer system and his control center located in the tower's penthouse. There is a flat roof area outside the penthouse where an operative could arrange for an emergency helicopter pickup.

High speed elevators run up the sides of each tower except the core tower. They open on to hallways leading to the towers' rooms. Each tower is linked to its two neighboring towers with both underground passageways and aerial hallways connecting at the upper levels. Security doors prevent access between towers unless you have the proper passcode.

The central tower's control room is reached with a high speed express elevator. Doors to this elevator are located in both the underground tunnels and the aerial hallways between towers midway between the inter-tower security doors. (See Page 3 for details on how to gain access to the central tower express elevators.) The penthouse control room is the only room in the central tower accessible to outsiders. The balance of the structure is packed with Elvin's mainframe computer system.

Three computer terminals are located in the center of the penthouse control room. One of these controls Elvin's main code-cracking computer where he will attempt to access the world's missle launch control codes and annihilate the planet. This terminal must be reached and deactivated by you to prevent missle launches. The other two are dummies hotwired to 2,200 volts. Any agent touching these dummies will be killed instantly. Intelligence reports have NOT, repeat NOT been able to determine which terminal is real and which are the deadly dummies. Good luck!

APPENDIX B

ROBOTS

Elvin's robots are a major component of his security system. There are six different types you will find roaming the rooms in his stronghold. They include:

1. **The basic security sentrybot.** These are the most common and the most deadly if you get close. Sentrybots may be found in any room. They are each approximately 1.5 meters high and are armed with a high voltage plasma gun. The sentrybots use infrared photocell sensors to detect human body heat even in darkened rooms anywhere to the robot's front. Sound and motion sensors also enable the robot to home in on a human whether the robot can "see" the target with his infrared sensors or not.

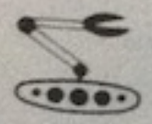
   A sentrybot will fire its plasma gun anytime it detects a human within six feet. Sentrybots never miss at that short range and humans always die from the weapon's massive electrical discharge.

   Fortunately, a human has one major advantage over any robot — mobility. Sentrybots are propelled by linear induction magnetic transport systems embedded in the floors and platforms of each room. Sentrybots, therefore, usually cannot leave their assigned floors or platforms. They also generally move more slowly than a man and can be dodged with a well-timed somersault.

2. **Minebots.** These are small robots encountered in rooms in any tower. They crawl around rooms and lay mines at random. The mines are visible and easily avoided. Unlike the mines a player can lay, they have no effect on the floor.

3. **Pestbots.** These are relatively harmless but annoying small robots that may be encountered in any tower. They constantly ride the lift platforms and mess up a player's lift platform strategy. They are not dangerous.

4. **Squatbot.** May be encountered in any tower. Squatbots are small robots that squat on the floor like a turtle. With good timing, an agent can step on a squatbot and use it as a stepping stone to leap higher in the air. However, every few seconds, the squatbot is activated and will rise up. (If the agent isn't careful, he may be smashed against a ceiling.)



5. **Bashbot.** This is the second most common robot type and is found in all towers. Shaped like a miniature bulldozer, the bashbot detects human intruder and instead of zapping him with an electrical charge, it attempts to shove the intruder off the edge of the nearest platform or into a nearby wall. Sometimes when a bashbot is encountered near a door into a room, the bashbot will shove the human intruder back into the adjacent hallway.

6. **Suicidebot.** These may be found in any tower. A suicidebot senses whan a man is near and leaps to its death trying to take the man with him.

NOTE: The robot pictures shown are representative of the Commodore version of *IMPOSSIBLE MISSION II*. Robots in other versions may vary.

APPENDIX C

ELVIN'S PSYCHIATRIC PROFILE

Subject: Elvin Atombender
Sex: Male **Age:** 62
Height: 5'4" **Weight:** 120 lbs.
Hair: No **Eyes:** Watery blue, wears wire rim glasses
Distinguishing Traits: Elvin has developed into a high tech hermit who hates people and animals and can only relate to M&M's, Fruit Loops, achovy pizzas, Diet Pepsi, and computers.

Childhood background: Elvin was a Momma's boy. His mother loved him and believed he could do no wrong. He was a skinny, sickly little kid who loathed sports but loved mathematics. He seldom caused any problems and spent most of his time at home gaping into his computer screen. He occasionally caused trouble with his modem, such as the time he broke into the school district's mainframe and raised his P.E. grade to an "A", and the time he broke into the phone company's billing computer and charged his parents with a five hour call to Afghanistan (because his mother mistakenly served him Diet Coke instead of Diet Pepsi during a midnight pizza feed). His parents, however, were tolerant. They were sure he would eventually grow out of messing with other people's computers. They were wrong. Elvin had only just begun.

Turning point: Elvin survived high school despite encounters with numerous bullies. He entered the computer science school of a prestigious West Coast university and immediately immersed himself in the computer lab where he began building Elvin, Jr., a self-teaching, self-replicating artificial intelligence program. Junior was his child and his passion. He spent so much time in the computer lab that he barely earned his undergraduate degree. Only when he realized that he had to go on to graduate school if he were to keep working on Junior, did he reluctantly spend time on elective courses such as The Economics of Broccoli Farming and Intermediate Urdu.

One night, after nearly eight years in the university's computer lab, Elvin had almost finished building Junior. He only had ten more lines of code to write, and only two more bugs to shake out of the program, and his child would come to life to dominate the university's entire computer system. Then the lights literally went out as the power failed. Elvin's computer crashed, and his program vaporized into nothing. Elvin had made one fatal mistake — he never backed up his programs, saying that floppy disks were for wimps. All he had left was some hard copy. Elvin's mind snapped. He vowed he would complete his doctorate, someday rebuild his program on a grander scale than ever, and take over the computers of the world. Then he would have his revenge, especially against the electric utility companies. The world would repay him for his lost child.

Like many people with a grand obsession, Elvin was able to bide his time. He received his doctorate, became a distinguished professor and a renowned expert in computers and robotics, and then disappeared.

He has now resurfaced after five years of living in his fortress-like tower complex built with funds plundered from the international financial computer network. He is believed to be extremely paranoid and dangerous and may be on the verge of becoming the world's first large scale computer terrorist. He should be approached with extreme caution.

Pour réussir la Mission II Impossible et prévenir le monde de sa destruction, vous devez comme l'Agent FIELD atteindre différents objectifs.
1° Vous devez assembler les trois combinaisons digitales de sécurité pour chaque tour. En même temps, éviter et repousser les robots Elvin, utilisant son propre système de sécurité pour vous aider.
2° Vous devez assembler et ouvrir les sécurités Elvin et recouvrir les séquences musicales fermées à clé de l'intérieur. Il y a 6 morceaux uniques de musiques et 2 morceaux dupliqués.
3° Vous devez assembler les séquences musicales en une mélodie complète qui vous ouvrira l'ascenseur express à la tour centrale de contrôle Elvin.
Finalement, vous devez trouver le bon ordinateur dans la pièce de contrôle d'Elvin qui désarmera le code de lancement du missile avant qu'il ne détruise, vous et le monde. Votre score en entrant dans les tours, les pièces d'exploration, trouver les mots de passe chiffrés et parvenir à la pièce de contrôle centrale. Plut tôt vous parviendrez à la chambre de contrôle, plus vous gagnerez des points.

JEU:

Comme vous explorez le complexe de la tour Elvin, vous pouvez contrôler votre position et les pièces que vous avez explorées avec votre ordinateur de poche. L'ordinateur de poche apparaît en haut de votre écran chaque fois que votre agent est dans un hall ou dans un ascenseur. Une carte de la tour et des connections avec les 2 tours voisinesse situé dans le centre de l'exposition. Un point lumineux montre votre position dans la tour. Chaque piece où vous pénétrez apparaît en noir. Une vue générale du complexe de la tour apparaît à gauche de la carte exposée dans l'ordinateur de poche. Lui aussi a des points lumineux indiquant votre position aussi bien qu'une exposition lumineuse de votre nombre de tours.

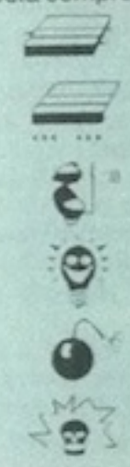
RECHERCHE DES CODES:

Recherchez plusieurs objets dans chaque pièce le plus possible. Ces objets proviennent des voitures du garage de la tour Elvin de l'équipement athletique et enfermés dans le gymnase de la tour. Ne regardez pas par dessus la maison ni les images sur le mur. Recherchez chaque objet en restant directement devant lui et en poussant le manche Forward.
Le mot "recherche" apparaîtra dans une boite près de l'épaule de votre agent. Vous verrez aussi apparaître une ligne de temps horizontale indiquant combien de temps la recherche prendra. Vous devez continuer de retenir le manche jusqu'à ce que la ligne de temps disparaisse.
Si votre recherche est interrompué pour quelque raison que se soit (habituellement un robot qui vous renverse), vous pouvez retourner à l'objet et conclure recherchant où vous avez abandonné. Chaque objet disparaît après qu'il ait été retrouve.

1 des 4 choses apparaitra au-dessus de l'épaule de votre agent quand il termine de rechercher 1 objet:
- le mot "nothing" (rien) indique que vous avez:
  - — un numéro de code
  - — un icone commande terminal de sécurité
  - — un prolongement de temps.

UTILISATION DU TERMINAL DE SECURITE:

Vous pouvez utiliser les commandes du terminal de sécurité que vous avez connectées à n'importe quel terminal de sécurité dans le complexe Elvin. Ces terminaux sont habituellement situés près de l'entrée dans chaque pièce. Ils ressemblent à un serveur TV avec des écrans sombres face à vous.
Pour utiliser le terminal de sécurité, bougez directement devant celui-ci et poussez le manche Forward de l'écran du terminal de sécurité qui détectera votre position. Les icones de commande du terminal de sécurité et les chiffres que vous avez validés apparaissent sur l'écran.
Cela comprend:



1. Symbole "lift platform" — verticales et horizontales.
2. Symbole "platform" — bougent les segments droits et gauches du sol.
3. Prise électrique — temporairement désactive les robots.
4. Globe lumineux — allumez les lumières dans les pièces sombres (peut être utilisé dans n'importe quelle pièce avec une tour pour allumer d'autres pièces de la tour).
5. "Time bomb" — les armes du time bomb peuvent être placées par agent pour sécurité (pousser "Back" que le manche et presser le "Fire button" (bouon "feu") pour placer la bombe. La bombe explose quelques secondes après que l'agent l'ai placée pour revenir à la sécurité et rechercher des morceaux de musique.
6. Mines: les mines qui peuvent être placées par agent explosent chaque fois que quelqu'un, même un "agent du champs" fait contact avec lui. Il produit un trou assez large dans le sol de façon à ce que l'agent puisse seulement traverser avec "leaping somersault".

Poussez le manche "up" ou "down" (haut ou bas) pour déplacer les icones de commande et presser le bouton "Fire" (feu) pour selectionner celui que vous voulez utiliser.

ORDINATEUR DE POCHE:

Votre ordinateur de poche vous positionne non seulement dans le complexe d'Elvin mais aussi vous aide à assembler les codes qui vous permettent de vous déplacer de tour en tour. Avec enregistrement, vous assemblez les séquences musicales dont vous avez besoin pour intégrer la tour centrale. Votre ordinateur aussi vous montre combien de temps vous avez quittez avant qu'Elvin détruise le monde. Pour activer ces 2 dernières

fonctions, vous devez rester dans un hall ou ascenseur et presser le bouton "fire" (feu). Notez: vous ne pouvez utiliser l'ordinateur de poche dans toutes les pièces. En pressant le bouton "fire" dans une chambre vous effectuerez un saut.

Lorsque vous activez les fonctions, une main apparaît près de 3 boutons dans le haut droit de l'écran. Le bouton droit a 3 chiffres dans sa surface. Le bouton central a un dessin d'un magétophone K7. Le bouton gauche a un mot "Off" d'écrit dessus. A côté de ces 3 boutons vous verrez 3 serveurs des boutons "up" et "down" (haut et bas).

Vous pouvez bouger la main avec le manche. Pour selectionner un bouton, bougez la main par son coté haut et pressez le bouton "fire". Quand vous selectionnez le bouton chiffré, la carte du complexe de la tour disparaît et 3 fenêtres apparaissent à la place. C'est où les 3 codes pour entrer sont assemblés. Les chiffres sont de trois couleurs différentes et chaque couleur apparait dans sa propre fenêtre. Bougez la main vers le haut puis le bas et selectionnez-en une avec le bouton "fire". Les chiffres que vous aurez trouvés apparaîtront dans les fenêtres à gauche. Elles peuvent être dupliquées. Lorsque vous trouvez un chiffre correct, l'indicateur "found" (trouvé) près des fenêtres s'allumera. Lorsque les 3 chiffres pour le code sont trouvés, l'indicateur "complet" près des fenêtres s'allumera. Vous pouvez maintenant passer les portes d'accès de la sécurité près d'une porte. Lorsque vous avez collecté une ou plusieurs séquences musicales d'Elvin, vous pouvez les jouer par votre ordinateur de poche. Déplacez la main sur le bouton "cassette" et pressez le bouton "fire". Un magnéto, complète par un "play"; avance ou retour rapide apparaissent dans le centre de votre ordinatéur de poche. Retour, alors pressez "play" et toutes les séquences que vous avez collectées joueront. Ecoutez-les bien attentivement car elles peuvent être dupliquées. Un compteur digital vous aidera à garder le contrôle de l'endroit où vous avez commencé une séquence musicale. Utilisez ce lecteur pour vous aider à enregistrer une nouvelle sequence par un autre morceau dupliqué. Lorsque vous collectez et jouez 6 séquences musicales non dupliquées joignez-les ensemble sur votre magnéto, en les enregistrant comme une chanson, vous pouvez entrer l'ascenseur express de la chambre de controle d'Elvin.

Vous DEVEZ enregistrer une séquence musicale avant de quitter une tour parce que vous ne pouvez retourner à une tour lorsque vous l'avez quittée. Si vous oubliez d'enregistrer la musique dans chaque tour quittée, vous ne pouvez gagner le jeu. Toutefois, vous devriez être très chanceux et TOUJOURS avec le jeu SI la musique que vous avez oubliée dans une tour est dupliquée.

ASCENSEUR EXPRESS D'ELVIN:

Vous pouvez trouver les portes de l'ascenseur express d'Elvin entre l'entrée de la tour (portes de sécurité) dans les souterrains ou les chelins aériens. Arrêtez-vous devant l'ascenseur express et poussez le manche Forward. Vous entrerez dans l'ascenseur et réapparaîtrez dans la chambre de controle d'Elvin.

CHAMBRE DE CONTROLE ELVIN:

C'est une chambre très complexe avec des robots. Il y a des terminal de sécurité donc vous ne pouvez utiliser votre commande de sécurité pour vous protéger. Notez les 3 terminaux dans le centre de la pièce. Un d'entre eux peut être utilisé pour désactiver le code de contrôle du lancement du missil et sauver le monde. Les 2 autres vous tueront. Selectionnez un terminal, restez devant lui, et poussez votre manche "forward". Si vous êtes chanceux, vous désactiverez les codes de contrôle et confronterez Elvin.

SCORES:

Un tableau de score apparaîtra si vous terminez le jeu avec succès, si vous mourez trop de fois lorsque que vous êtes dans une chambre de contrôle d'Elvin, ou si le temps passe vite. Vous dépensez des points pour entrer dans chaque pièce, collectant des objets et des chiffres, entrant dans chaque tour, et pour compléter la mission.

APPENDICE A

COMPLEXE DE LA TOUR ELVIN:

Le complexe de la tour Elvin est situé dans le district de Los Angeles Sawtelle sur les terres du fermier vétéran de l'Hopital Administration 5 kilomètres à l'ouest de UCLA. Elvin pourchasse les terres depuis 5 ans depuis le gouvernement US durant une atteinte par le gouvernement pour basculer le budget fédéral.

Il a construit un complexe de tours constituant 8 tours surplombant une volumineuse tour. Chaque tour comprend entre 4 et 6 pièces, et chacune a une fonction spéciale. Ces fonctions incluent un parking pour Elvin pour ces véhicules à moteur (Elvin ne dort jamais dans la chambre 2 soirs et adore beaucoup d'espace), un service alimentaire comprenant des cuisines automatiques (Elvin considère lui-même le gourmet et ses préférés sont M&Ms et Fruit Loops), sport et exercises aériens, habillement, office d'exécution pour costumes, et bien sûr des systèmes d'ordinateurs en masse. Ils sont connus pour être dans plus de 64 chambres différentes dans les 8 tours.

La grande tour comprend le coeur des systèmes informatiques d'Elvin et son centre de contrôle situé dans une tour. Il y a un toit en dehors de cette maison où un opérateur est prêt en hélicopter en cas d'urgence.

Des ascenseurs rapides traversent les cotés de chaque tour exepté la grande tour. Ils s'ouvrent dans les halls en direction des chambres des tours. Chaque tour est reliée à chacune avec un passage souterrain et aérien connecté aux niveaux supérieurs. Les portes de sécurité prévoient l'accès entre les tours dans le cas où vous avez votre propre code.

La chambre de contrôle de la tour centrale est rattachée à un ascenseur express. Les portes de cet ascenseur sont situées aussi bien dans les tunnels que dans les passages aériens entre les tours et les portes de sécurité (voir page 3 pour les détails pour joindre la tour centrale accessible). La balance de la structure est enfermée avec le système informatique Elvin.

3 terminaux informatiques sont localisés dans le centre de la chambre de contrôle (auvent, abri extérieur). Un de ces principaux contrôles informatiques d'Elvin "code cracking" (craquage) où il tentera d'accéder au lancement du missile et d'anéantir la planète. Ce terminal doit atteindre et désactiver pour vous afin de prévenir le lancement du missile. Les deux autres sont des maquettes "hotwired" de 2.200 volts. N'importe quel agent touchant ces "dummies" sera tué instantanément. Des rapports intelligents n'ont PAS, ne sont pas capable de déterminer quel terminal est réel et sont les morteis "dummies". Bonne chance!

APPENDICE B

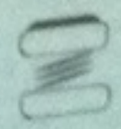
ROBOTS:

Les robots d'Elvin sont des composants majeurs du système de sécurité. Ils sont 6 différents types que vous trouverez en parcourant les chambres dans leur forteresse. Ils incluent:

1. **la sentinelle de sécurité**: ils sont les plus communs et les plus mortels si vous les fermez. Les "sentinelles" peuvent être trouvées dans n'importe quelle chambre. Ils font approximativement 1,5 mètres de haut et sont armés avec un fusil à haut voltage. Les sentinelles utilisent les cellules photo-électriques non lumineuses pour détecter le corps humain même dans des chambres sombres n'importe où se trouve le front des robots. Les capteurs de son et de mouvement permettent ainsi un robot de loger (abriter) un humain si le robot peut "voir" la cible avec ses capteurs.
   Une sentinelle brûlera son fusil-plasma à chaque fois qu'il détecters un humain, dans les limites de 6 pieds. Les sentinelles n'ont jamais manqué à une courte portée et les hommes sont toujours morts d'une décharge électrique émanent d'une arme massive. Heureusement, un homme a un avantage énorme sur tous les robots: la mobilité. Les sentinelles toutefois ne peuvent habituellement quitter leur emplacement attitré. Elles se déplacent aussi généralement plus doucement qu'un homme.

2. **"Monebots"**: ce sont des petits robots enfermés dans les chambres de toutes les tours. Ils se déplacent autour des chambres et disposent des mines. Les mines sont visibles et facilement contournables. Différement des mines qu'un joueur peut laisser, elles n'ont pas d'effet sur le sol.

3. **"Pestbots"**: ils sont relativement forts mais ennuient les petits robots qui peuvent être dans toutes les tours. Ils se déplacent constament sur les plateformes et "mess up" une stratégie d'un joueur. Ils ne sont pas dangereux.



4. **"Squatbot"**: peuvent être dans n'importe quelle tour. "Squatbots" sont des petits robots qui squate le sol comme des tortues. En un temps correct, un agent peut prendre un "Squatbot" et s'en servir de pierre pour remonter plus haut dans l'air. Toutefois, chaque seconde, le squatbot est actif (si l'agent ne fait pas attention, il peut être écrasé contre un mur).

5. **"Bashbot"**: c'est le deuxième type de robot le plus commun et on le trouve dans toutes les tours. Construit comme un buldozer miniature, les "bashbot" détecte les humains et au lieu de le détruire avec une charge électrique il le déporte vers une plateforme à proximité. Quelquefois, lorsqu'un bashbot est cerné près d'une porte dans une chambre, le bashbot renverra l'intru humain dans un hall adjacent.

6. **"Suicidebot"**: Ils peuvent être trouvés dans n'importe quelle tour. Un suicidebot sent lorsqu'un homme est près et peut essayer de le tuer en essayant de le prendre avec lui.

NOTE: les images de robots dessinées représéntent la version "Commodor" de la mission impossible II. Les robots ou les autres versions peuvent varier.

APPENDICE C

Le profil psychiatrique d'Elvin.
— Sujet: Elvin "Atombender"
— Sexe: homme
— Age: 62 ans
— Taille: 5,4"
— Poids: 120lbs
— Cheveux: sans
— Yeux: bleu clair, transparents
— traits particuliers: Elvin se développe en hermite haute technologie qui déteste les gens et animaux et peut seulement approcher M&M's, les fruits, pizzas, Pepsi diet, et ordinateurs.
"Childhood background": Elvin était un garçon "Momma". Sa mère l'adorait et croyait qu'il ne ferait rien de mal. Il était un petit enfant qui détestait le sport mais adorait les

mathématiques. Il causa beaucoup de problèmes et passait la plupart de son temps à la maison face à un écran informatique. Il causait occasionnellement des troubles avec son modème si bien qu'il entrait dans les résultats d'examens et s'annutait un "A" aux resultats de ses examens, entrait en contact avec les ordinateurs des factures du téléphone et charga ses parents avec 5 heures au téléphone avec l'Afganistan (parce que sa mère lui à servi en se trompant un Coka diet au lieu d'un Pepsi diet avec sa pizza). Ses parents, toutefois, ont été tolérent. Ils etaient sûrs qu'il grandirait éventuellement en oubliant les ordinateurs. Ils se sont trompés. Elvin ne faisait que commencer.

Point tournant: Elvin a survécu la grande école grace à son ordinateur. Il intégra l'Ecole des Sciences Informatiques dans une universite prestigieuse de la côte Ouest. Et s'est immédiatement intégré dans un ordinateur où il commença à construire Elvin Junior, avec ses propres leçons, propres répliques avec un programme d'une intelligence articifielle. Junior était son enfant et sa passion. Il passait tellement de temps devant son ordinateur qu'il atteint un degré hors-norme.

Une nuit, après presque 8 ans dans cette université, Elvin venait à peine de terminer la construction de Junior. Il n'avait plus que 10 lignes de codes à écrire, et seulement 2 manipulations pour terminer le programme et son enfant viendrait à la vie pour dominer le système informatique de l'université. Alors les lumières s'éteignirent litérallement et la puissance tomba. L'ordinateur d'Elvin tomba en panne et son programmme s'évaporisa en rien. Elvin avait fait un erreur fatale — il n'enregistrait jamais ses programmes, disant que les disques étaient pour les débutants. Tout ce qu'il avait laissé était des copies. Il pensait complèter son doctorat, un jour en reconstruisant son programme et aurait l'emprise sur tous les ordinateurs du monde. Il voulu alors sa revanche, spécialement contre les compagnies éléctriques. Le monde lui repayerait pour son enfant perdu.

Comme beaucoup de personnes avec une obsession intense, Elvin était capable de construire son temps. Il reçu son doctotra, devint un professeur distingué et un expert en ordinateurs et robotique, puis disparut.

Il refit surface après 5 années d'habitation dans sa forteresse, un complexe de tours construit avec les fonds de financiers internationaux informatiques. Il est connu pour être extrêmenent paranoïac et dangereux et peut être, devenir le plus grand terorriste du monde informatique. Il doit être approché avec extrême précaution.

SPIELANLEITUNG
IMPOSSIBLE MISSION II

Ziel: Um die ***IMPOSSIBLE MISSION II*** erfolgreich zu bestehen, und die Welt davor zu bewahren, zerstört zu werden, müssen Sie als Agent verschiedene Ziele erreichen.

Zuerst müssen Sie die dreistellige Sicherheitskombination für jeden Turm zusammensetzen, zugleich aber Elvins Robotern ausweichen und sie abwehren, wobei Sie sein eigenes Sicherheitssystem zu Hilfe nehmen können.

Dann müssen Sie Elvins Safes finden, öffnen und die Melodie-Teile, die dort eingeschlossen sind, einsammeln. Es gibt sechs Teile, die nur einmal, und zwei Teile, die doppelt vorhanden sind.

Als nächstes müssen Sie diese Teile zu einer vollständigen Melodie zusammensetzen, die die Türen des Express-Fahrstuhls zu Elvins Kontrollraum öffnen wird.

Zuletzt müssen Sie den richtigen Computer-Terminal im Kontrollraum finden, der die Codes für die Raketenstarts außer Kraft setzt, bevor diese Sie und die Welt zerstören.

Sie erhalten Punkte, wenn Sie in Türme eindringen, Räume erforschen, Passcode-Nummern finden und wenn Sie den zentralen Kontrollraum finden. Je eher Sie den Kontrollraum erreichen, desto mehr Punkte erhalten Sie.

Das Spiel:

Wenn Sie Elvins Turm-Komplex erforschen, können Sie Ihren Standort und die Räume, die Sie untersucht haben, mit Hilfe Ihres TASCHENCOMPUTERS überprufen. Das Display dieses Computers erscheint jedesmal unten auf dem Bildschirm, wenn sich Ihr Agent in einem Korridor oder Fahrstuhl befindet. Ein Plan mit dem Turm, in dem Sie sich gerade befinden, und mit Verbindungen zu zwei Nachbartürmen, wird in der Mitte des Displays gezeigt. Ein Lichtpunkt zeigt Ihren Standort an. Jeder Raum, den Sie betretem haben, erscheint in schwarz. Ein Blick von oben auf den Turm-Komplex erscheint links neben dem Plan-Display des Taschencomputers. Auch hier zeigt ein Licht Ihren Standort an, ebenso ein helles Display Ihre gegenwärtige Turm-Nummer.

Auf der Suche nach Codes:

Sammeln Sie so viele Gegenstände in einem Raum, wie möglich. Diese Gegenstände reichen von Autos in Elvins Garagen-Turm bis hin zu sportlicher Ausrüstung und Schränken in seinem Sport-Turm. Übersehen Sie keine Hauspläne oder Bilder an der Wand. Sammeln Sie jeden Gegenstand ein, indem Sie sich direkt davor stellen und den Joystick nach VORN drücken.

Das Wort "SEARCHING" wird in einem Kasten nahe der Schulter Ihres Agenten erscheinen. Zusätzlich werden Sie eine waagerechte Zeit-Linie sehen, die anzeigt, wie lange das Einsammeln dauert. Sie müssen den Joystick so lange nach VORN drücken, bis diese Linie verschwindet.

Sollten Sie beim Einsammeln aus irgendeinem Grund unterbrochen werden (meistens kommt ein Roboter auf Sie zu), können Sie zu dem Gegenstand zurück-kehren und die Arbeit dort fortsetzen, wo Sie unterbrochen wurden. Jeder Gegenstand verschwindet, nachdem er eingesammelt wurde.

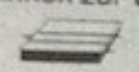
Eins von vier Dingen wird über der Schulter Ihres Agenten erscheinen, wenn er einen Gegenstand eingesammelt hat:

- Das Wort "NOTHING" zeigt an, daß Sie eine Niete gezogen haben.
- Eine Passcode-Nummer.
- Ein Kommando-Bild für die Sicherheits-Terminals.
- Eine Uhr als Symbol für zusätzliche Zeit.

Gebrauch der SICHERHEITS-TERMINALS:

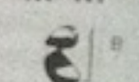
Sie können die Kommandos für die Sicherheits-Terminals verwenden, die Sie an jedem Sicherheits-Terminal in Elvins Komplex eingesammelt haben. Diese Terminals befinden sich meistens in der Nähe des Eingangs eines jeden Raumes. Sie sehen wie Fernseher aus, deren dunkle Bildschirme Ihnen zugewandt sind.

Um einen Sicherheits-Terminal zu benutzen, stellen Sie sich direkt davor und drücken den Joystick nach VORN. Der Bildschirm des Sicherheits-Terminals wird Ihren Bildschirm ausfüllen: Kommando-Bilder des Sicherheits-Terminals und die Anzahl der einzelnen Bilder, die Ihnen zur Verfügung stehen:

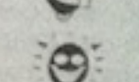


Symbol einer LIFT-PLATTFORM: Setzt senkrechte und waagerechte Liftplattformen wieder in Ursprungslage.

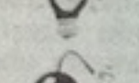
PLATTFORM-Symbol: Verschiebt Lifteile nach rechts oder links.



STECKER: Schaltet zeitweise Roboter aus.

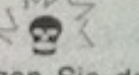


GLÜHBIRNE: Schaltet Licht in verdunkelten Räumen an (sie kann in jedem Raum eines Turmes benutzt werden, (auch) um benachbarte Räume zu beleuchten).



ZEITBOMBE: Kann von dem Agenten verwendet werden, um einen Safe zu sprengen (Joystick ZURÜCHziehen und FEUERKNOPF (A) drücken, um die Bombe zu plazieren). Sie explodiert kurz nachdem sie plaziert wurde, was dem Agenten erlaubt zurück-zukommen, und nach Melodie-Bruchstücken zu suchen.

MINE: Kann vom Agenten plaziert werden. Sie explodiert, wenn irgendjemand, auch der Agent selber, mit ihr in Berührung kommt, und schlägt tiefe Löcher in die Fußböden, die nur mit einem gesprungen Salto vom Agenten überwunden werden können.



Bewegen Sie den Joystick nach OBEN oder UNTEN über die Kommando-Bilder und drücken Sie den FEUERKNOPF, um das Bild auszuwählen, das Sie verwenden wollen.

DER TASCHENCOMPUTER:

Ihr Taschencomputer ist ein erstaunliches Gerät, das nicht nur Ihren Standort in Elvins Komplex anzeigt, sondern Ihnen ebenfalls hilft, den Passcode zusammenzusetzen, der Sie von Turm zu Turm gehen läßt. Mit seinem eingebauten CASSETTEN-REKORDER setzen Sie die Melodie-Teile zusammen, die Sie brauchen, um in Elvins Zentrale zu gelangen.

Der Computer zeigt Ihnen außerdem an, wieviel Zeit Sie noch haben, bevor Elvin die Welt zerstört.

Um diese letzten beiden Funktionen zu aktivieren, müssen Sie sich in einem Korridor oder Fahrstuhl befinden und den FEUERKNOPF drücken.

BEACHTEN SIE: Sie können den Taschencomputer in keinem Raum benutzen. Drücken Sie innerhalb eines Raumes den FEUERKNOPF, machen Sie einen Salto.

Haben Sie die Funktionen aktiviert, erscheint eine Hand in der Nähe von drei Knöpfen rechts am Boden des Bildschirmes. Der rechte Knopf hat an seiner Oberseite drei Nummern. Der mittlere Knopf sieht aus wie ein Cassetten-Deck und auf dem linken Knopf steht das Wort "OFF". Über diesen Knöpfen werden Sie drei Gruppen mit Pfeilen sehen, die nach oben und unten zeigen.

Die Hand kann mit dem Joystick bewegt werden. Um einen Knopf auszuwählen, bewegen Sie die Hand auf diesen und drücken dann den FEUERKNOPF. Haben Sie den Nummern-Knopf ausgewählt, verschwindet der Plan mit dem Turm-Komplex und an seiner Stelle erscheinen drei Fenster. Hier werden die dreistelligen Passcodes zusammengesetzt, die man braucht, um in einen neuen Turm zu gelangen. Die Nummern haben drei verschiedene Farben und jede Farbe erscheint in ihrem eigenen Fenster. Bewegen Sie die Hand zu den Pfeilgruppen und wählen Sie eine mit dem FEUERKNOPF aus. Die Nummern einer Farbe, die Sie im Turm gefunden haben, erscheinen im entsprechenden Fenster. Bewegen Sie die Hand in beide Pfeilrichtungen und probieren mit Drücken des FEUERKNOPFES, ob Sie eine der von Ihnen gesammelten Nummern für den Code benötigen. Ist dies der Fall, wird die FOUND-Anzeige unterhalb der Nummern-Fenster aufleuchten. Wiederholen Sie diesen Vorgang auch bei den beiden anderen Pfeilgruppen. Wenn Sie alle drei Nummern für den Passcode gefunden haben, wird dies durch die COMPLETE-Anzeige unterhalb der Fenster angezeigt. Nun können Sie durch die Sicherheits-Türen in den nächsten Turm gehen.

Haben Sie ein oder mehrere Melodie-Teile aus Elvins Safes gesammelt, können Sie diese auf Ihrem Taschencomputer abspielen. Bewegen Sie die Hand über den Cassetten-Knopf und drücken Sie den FEUERKNOPF. Ein komplettes Cassetten-Deck mit Play-Taste, Vor- und Rücklauf erscheint in der Mitte Ihres Computers. Drücken Sie zuerst auf REWIND und dann auf PLAY, und jedes von Ihnen gesammelte Bruchstück wird abgespielt. Hören Sie genau zu, denn einige können doppelt vorhanden sein. Ein digitaler Zähler hilft Ihnen zu entdecken, wo ein Stück beginnt. Benutzen Sie diese Anzeige, die Ihnen hilft, ein doppeltes Teilstück mit einem neuen zu überspielen. Wenn Sie dann sechs Melodie-Teile, die nicht zweimal vorhanden sind, gesammelt und zu einer Melodie zusammengefügt haben, können Sie den Expreß-Fahrstuhl zu Elvins Kontroll-Raum betreten.

Sie müssen ein Melodie-Teil aufnehmen, bevor Sie einen Turm verlassen, da Sie nicht in diesen zurückkommen können, wenn Sie ihn einmal verlassen haben. Vergessen Sie das nicht, denn sonst können Sie das Spiel nicht gewinnen, es sei denn, Sie haben wirklich Glück und gewinnen trotzdem, wenn das Musikstück, das Sie vergessen haben, nämlich doppelt vorhanden ist.

ELVINS EXPRESS-FAHRSTUHL:

Sie finden die Türen zu Elvins Expreß-Fahrstuhl zwischen den Sicherheitstüren, entweder auf den unterirdischen Durchgängen oder auf den oberen Fluren. Bleiben Sie vor dem Fahrstuhl stehen und drücken Sie Ihren Joystick nach VORN. Sie werden dann den Fahrstuhl betreten und in Elvins Kontrollraum wieder herauskommen.

ELVINS KONTROLL-RAUM:

Dies ist ein sehr gefährlicher Raum voller Roboter. Er hat Sicherheits-Terminals, so daß Sie Ihre bisher gesammelten Sicherheitskommandos verwenden können. Beachten Sie die drei Terminals in der Mitte des Raumes. Einer von ihnen kann benutzt werden, um die Kontroll-Codes für den Start der Raketen außer Kraft zu setzen, und auf diese Weise die Welt zu retten. Die anderen zwei werden Sie töten. Wählen Sie einen Terminal aus, stellen Sie sich davor und drücken den Joystick nach VORN. Wenn Sie Glück haben, setzen Sie die Kontroll-Codes außer Kraft und treffen auf Elvin.

PUNKTE:

Ein Punkteanzeiger wird erscheinen, wenn Sie das Spiel erfolgreich beendet haben, wenn Sie zu häufig in Elvins Kontroll-Raum gestorben sind, oder wenn die Zeit vorbei ist. Es gibt Punkte für das Erreichen eines jeden Raumes, für das Einsammeln von Gegenständen und Nummern, für das Betreten jedes Turmes und für das erfolgreiche Beenden der Mission.

Drücken Sie den SELECT-Schalter, während Sie sich auf einem Korridor befinden, erscheint folgendes Bild:

1) Anzeigen der Punktetabelle; 2) Löschen der Punktetabelle; 3) Neues Spiel (in neuem Turm) starten; 4) Laufendes Spiel speichern; 5) Gespeichertes Spiel weiterspielen; 6) Musik an/aus; 7) Weitermachen.

Bewegen Sie den roten Pfeilcursor mit dem Joystick und bestätigen Sie Ihre Wahl mit Druck auf den FEUERKNOPF.

ANHANG A

ELVINS TURM-KOMPLEX:

Elvins Turm-Komplex ist im Sawtelle District von Los Angeles auf den Fundamenten des früheren "Administration Veteran's Hospital" gelegen.

Er hat einen Komplex aus neun Türmen aufgebaut, bestehend aus acht Türmen, die den neunten, das Herzstück des Komplexes, umgeben. Jeder Turm hat zwischen vier und sechs Räume, und jeder hat eine spezielle Funktion. Zu diesen gehören Parkmöglichkeiten für Elvins riesigen Fuhrpark, Wohnviertel (Elvin schläft niemals zweimal hintereinander in demselben Raum und mag viel Platz), Restaurants einschließlich automatischer Küchen, Sport- und Trainingsräume, Warenhäuser, Büroräume und, selbstverständlich, Computer-Systeme. Es wird angenommen, daß in den acht äußeren Türmen mindestens 64 verschiede Räume vorhanden sind.

Der neunte Turm beinhaltet das Herz von Elvins Computer-System und sein Kontroll-Zentrum in Penthouse des Turmes. Es gibt ein Flachdach, wo ein Arbeiter im Notfall den Abflug eines Hubschraubers arrangieren könnte.

Hochgeschwindigkeits-Fahrstühle führen an den Seiten jedes Turmes nach oben Ausnahme: der mittlere Turm. Jeder Turm hat Verbindung zu zwei Nachbartürmen, sowohl über unterirdische Durchgänge, als auch über Flure in den höheren Ebenen. Sicherheitstüren verhindern den Zugang zwischen den Türmen, bis Sie den passenden Code gefunden haben.

Der Kontroll-Raum des zentralen Turmes wird mit einem Hochgeschwindigkeits-Expreß-Fahrstuhl erreicht. Türen zu diesem Fahrstuhl gibt es in den unterirdischen Tunneln und den oberen Fluren (s.S. 4). Der Kontroll-Raum im Penthouse ist der einzige Raum im zentralen Turm, in den Außenstehende gelangen können.

Drei Computer Terminals befinden sich in der Mitte des Kontroll-Raumes. Mit einem von ihnen will Elvin die Kontroll-Codes der Raketen der ganzen Erde knacken und den Planeten auslöschen. Diesen Terminal müssen Sie erreichen und außer Kraft setzen, um die Raketenstarts zu verhindern. Die anderen zwei Computer sind Attrappen und geladen mit 2.200 V. Jeder Agent, der diese Attrappen berührt, wird sofort getötet. Nachdenken hilft NICHT, den richtigen Computer von den tödlichen Attrappen zu unterscheiden. VIEL GLÜCK!

ANHANG B

ROBOTER:

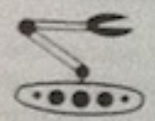
Elvins Roboter sind die wichtigste Komponente in seinem Sicherheits-System. Es gibt sechs verschiedene Arten, die Sie in den Räumen vorfinden werden.

1. **Sentrybots:** Dies sind die häufigsten und tödlichsten, wenn Sie zu nahe kommen. Sentrybots können in jedem Raum auftauchen. Jeder ist etwa 1,5 m hoch und mit einem Hochspannungs-Plasma-Gewehr bewaffnet. Sie benutzen Infrarot Fotozellen-Sensoren, um Menschen durch deren Wärme selbst in dunklen Räumen zu finden. Geräusch- und Bewegungssensoren versetzen den Roboter ebenso in die Lage, einen Menschen aufzuspüren, egal ob er sein Ziel "sieht", oder nicht. Ein Sentrybot wird sein Plasma-Gewehr jedesmal abschießen, wenn er einen Menschen entdeckt, der sich bis zu sechs Fuß genähert hat. Er verfehlt auf dieser kurzen Entfernung niemals sein Ziel und Menschen sterben meistens aufgrund der hohen elektrischen Ladung. Glücklicherweise hat ein Mensch einen großen Vorteil gegenüber jedem Roboter: Beweglichkeit. Sentrybots werden von geradlinigen magnetischen Transportsystemen, die sich in den Fußböden und Plattformen jedes Raumes befinden, angetrieben. Aus diesem Grund können sie natürlich nicht ihre Plattformen und die Böden, auf denen sie sich befinden, verlassen. Normalerweise sind sie auch langsamer als ein Mensch und können mit einem Salto übersprungen werden.

2. **Minebots:** Diese kleinen Roboter sind in den Räumen jedes Turmes anzutreffen. Sie kriechen in den Räumen herum und legen wahllos Minen. Die Minen sind sichtbar und man kann ihnen leicht ausweichen. Im Gegensatz zu den Minen, die Sie legen können, wird der Boden nicht zerstört. Die Minebots selbst sind ungefährlich.

3. **Pestbots:** Sie sind relativ harmlose aber ärgerliche kleine Roboter, die in jedem Raum vorkommen. Pestbots fahren ständig auf den Liftplattformen rauf und runter und können Ihre gesamte Plattform-Strategie durcheinanderbringen. Sie sind nicht gefährlich.

4. **Squatbot:** Squatbots können in jedem Turm vorkommen. Es sind kleine Roboter, die wie Schildkröten auf dem Boden hocken. Bei einem guten Timing kann der Agent auf einen Squatbot treten und ihn als Sprungbrett benutzen, um höher in die Luft zu springen. Alle paar Sekunden wird der Roboter aktiviert und schnellt in die Höhe. Wenn der Agent nicht vorsichtig ist, kann er gegen die Decke geschleudert werden.



5. **Bashbot:** Dies ist der am zweithäufigsten vorkommende Robotertyp und kann ebenfalls in allen Türmen vorkommen. Geformt wie ein Miniatur-Bulldozer, spürt er menschliche Eindringlinge auf, und anstatt sie mit elektrischer Ladung zu bombardieren versucht er, sie von der am nächsten gelegenen Plattform oder an eine Wand zu schieben. Wenn sich ein Bashbot in der Nähe der Tür befindet, wird er den menschlichen Eindringling wieder in den angrenzenden Korridor zurückschieben.

6. **Suicidebot:** Auch diese können in jedem Turm vorkommen. Suicidebots spüren, wenn sich ein Mensch in der Nähe befindet und springen in den Tod wobei sie versuchen, den Menschen mit sich zu nehmen.

Die hier gezeigten Symbole sind repräsentativ für die Commodore-Version von ***IMPOSSIBLE MISSION II.*** Die Roboter anderer Versionen können anders aussehen.

ANHANG C

WER IST ELVIN?

Er ist 62 Jahre alt, hat eine Glatze und trägt eine Nickelbrille. Seine Mutter liebte ihn und glaubte, er könne nichts falsch machen. Elvin war ein dürrer, kränklicher kleiner Junge, der Sport verabscheute und Mathematik liebte.

Die meiste Zeit starrte er zu Hause auf den Bildschirm seines Computers. Er verursachte zunehmend Ärger, indem er in fremde Computerprogramme einbrach, z.B. in das der Telefongesellschaft, und dann seine Eltern mit der Rechnung für ein 5-stündiges Afghanistan-Gespräch belastete.

Elvins Eltern waren tollerant und hofften, daß er einmal zu alt werden würde, um in die Computerprogramme anderer Leute einzudringen. — Sie täuschten sich; Elvin hatte gerade erst angefangen.

Nach dem Abschluß der Highschool besuchte Elvin eine renommierte Universität an der Westküste, wo er sich unverzüglich im Computer-Raum vergrub und damit begann, Elvin Jr. zu konstruieren, ein künstliches Intelligenz-Programm, das sich selbst unterrichtete und sich selbst nachbildete. Junior war Elvins Kind und seine Leidenschaft. Er verbrachte soviel Zeit im Computerraum, daß er gerade eben an der Universität weiterstudieren konnte.

Nach fast acht Jahren im Computerraum war Junior beinahe fertig. Nur noch zehn weitere Zeilen waren zu schreiben und Elvins Kind würde zum Leben erwachen und über das gesamte Computersystem der Universität herrschen. Doch dann viel plötzlich der Strom aus und Elvins Computerprogramm brach zusammen. Er hatte keine Sicherheitskopien gemacht und nichts blieb von Junior übrig.

Elvin drehte durch. Er schwor, daß er seinen Doktor machen, irgendwann sein Programm — noch besser — wieder neu schreiben und alle Computer der Welt beherrschen würde. Dann würde er seine Rache haben, besonders gegenüber den Elektizitätswerken. Die Welt würde für sein verlorenes Kind bezahlen.

Wie viele Menschen mit einer großen Besessenheit könnte Elvin seine Zeit abwarten. Er erhielt seinen Doktortitel, wurde ein angesehener Professor und berühmter Experte für Computer und Roboter und — verschwand.

Nach fünf Jahren, in denen er in seinem Turm-Komplex gelebt hat, bezahlt vom Kapital, das er aus dem internationalen Finanzcomputer-Netzwerk plünderte, ist Elvin wieder aufgetaucht. Er gilt als paranoid und gefährlich und könnte der größte Computer-Terrorist der Welt werden. Man sollte sich ihm nur mit äußerster Vorsicht nähern.